ОСТРАЯ НУЖДА

Экспедиция воинов-дварфов из цитадели Адбар попала в окружение огров из Ледяных Шпилей и их союзников. Требуется немедленная помощь, иначе дварфы будут уничтожены. ВИДЯЩАЯ отправляет вас на подмогу в надежде, что вы сможете спасти дварфов и их драгоценный груз — каменную табличку с секретами древней магии рун.

Двухчасовое приключение для персонажей 5–10 уровня

JAY AFRICA

Автор приключения

Код приключения: DDAL05-04
Версия: 1.0

Development and Editing: Claire Hoffman and Travis Woodall
Organized Play: Chris Lindsay
D&D Adventurers League Wizards Team: Adam Lee, Chris Lindsay, Mike Mearls, Matt Sernett
D&D Adventurers League Administrators: Robert Adducci, Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick

Перевод: Кирилл Кубер, Майя Эверетт; стихи: stallion971
Вёрстка: Майя Эверетт
Вычитка: Олег Сальников, Max Corpseater, Мария Дмитриева
Переведено при поддержке клуба «Башня»

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые королевства, амперсанд в виде дракона, *Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера,* Лига Приключенцев D&D, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.

© 2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Оглавление

Вступление **2**
Введение 2
Лига Приключенцев D&D 2
Подготовка приключения 2
Перед игрой 2
Изменение сложности приключения . 3
Проведение приключения 3
Болезнь, смерть и восстановление персонажей 4
История Хартсвэйла 4
Предыстория приключения 5
Обзор приключения 5
Зацепки приключения 5

Часть 1. Стэгвик **7**
В путь! 7
Задания фракций 8

Часть 2. В Ледяные Шпили **9**
Препятствия и помехи 10
Последний этап путешествия 12
Награждение опытом 12

Часть 3. Острая нужда **13**
Мы на месте! Что теперь? 13
Лагерь Разбитой Крови 13
Действия в лагере 14
Разобраться с Разбитой Кровью 14

Часть 4. Камни Первородства **16**
О нас, о горсточке счастливцев, братьев 16
Рунная плита 17
События в священном месте 18
Время убираться отсюда! 19
Заключение 20
Сокровища 20
Награждение опытом 20

Вознаграждение **21**
Опыт 21
Сокровища 21
Слава 22
Время простоя 22
Сюжетные награды 22
Награда Мастера 22

Дополнение для Мастера: Сводка ПМ **23**

Дополнение: Характеристики монстров/ПМ **24**

Раздаточный материал 1: Мифрильный наборный доспех +1 **29**

Раздаточный материал 2: Предметы, найденные у Камней Первородства **30**

Приложение: Карта ущелья **31**

Приложение: Карта Камней Первородства **32**

Введение

Добро пожаловать в D&D-Экспедицию *«Острая нужда»*, часть организованной системы игр в рамках Лиги Приключенцев D&D, сезона *Гром Штормового Короля*.

Это приключение предназначено для **трёх-семи персонажей 5–10 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 7 уровня**[1]. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении.

Приключение начинается в Хартсвэйле, регионе Забытых Королевств, преимущественно в горах Ледяных Шпилей.

Лига Приключенцев D&D

Это официальное приключение для Лиги Приключенцев D&D. Лига Приключенцев D&D — это официальная организованная система игр DUNGEONS & DRAGONS. Игроки могут создавать персонажей и принимать участие в любых приключениях, объявленных частью Лиги Приключенцев D&D. Во время приключений игроки записывают опыт, сокровища и прочие награды своих персонажей и могут брать этих персонажей в любые приключения, продолжающие сюжет.

Игра в Лиге Приключенцев D&D разбита на сюжетные сезоны. Когда игроки создают персонажей, они привязывают их к сюжетному сезону, определяющему, какие правила можно использовать для создания и развития персонажей. Можно играть своими персонажами и после окончания сюжетного сезона, во втором и последующих сезонах. Единственным ограничением по допуску к играм является уровень персонажа. Игрок не может использовать персонажа в приключении Лиги Приключенцев D&D, если его уровень не вписывается в заданный приключением диапазон.

Если вы проводите это приключение в клубе или на каком-нибудь конвенте, вам нужен номер DCI. Это ваш официальный игровой идентификатор от Wizards of the Coast. Если у вас нет своего номера, вы можете получить его прямо в клубе. Уточните подробности у организаторов.

Для получения подробностей о том, как играть, проводить игры в качестве Мастера и организовывать игры для Лиги Приключенцев D&D, посетите сайт Лиги Приключенцев D&D:

www.dndadventurersleague.org

Подготовка приключения

Прежде чем проводить для игроков это приключение, сделайте следующую подготовку:

- Убедитесь, что у вас есть самая свежая версия базовых правил D&D или Книга игрока.
- Прочтите приключение, отметив всё, на что следует обратить внимание при проведении игры, например, то, как вы будете изображать ПМ, или тактику, используемую в бою.
- Ознакомьтесь с характеристиками чудовищ в приложении.
- Подготовьте всё, что потребуется вам для проведения игры, такое как карточки для записей, ширма Мастера, миниатюры, поля сражений, и т.п.
- Если вы заранее знаете состав группы, можете сразу внести корректировки, указанные в тексте приключения.

Перед игрой

Попросите игроков предоставить вам необходимую информацию о персонажах. Сюда входит:

- Имя персонажа и его уровень
- Раса и класс персонажа
- Пассивная проверка Мудрости (Внимательность) — это самая часто используемая пассивная проверка характеристики
- Все примечательные характеристики, определяемые приключением (такие как предыстория, особенности, недостатки, и так далее)

Игроки, уровень персонажей которых не вписывается в установленные приключением рамки, **не могут участвовать в приключении с этими персонажами.** Игроки могут повторно проходить приключение, в которое они играли или которое проводили в качестве Мастера, но только другим персонажем.

Убедитесь, что у всех игроков есть официальный лист записей для их персонажей (если нет, возьмите их у организаторов). Игрок заполнит название приключения, номер собрания, дату, а также ваше имя и номер DCI. Кроме того, игрок также заполняет начальные значения опыта, золота, простоя, славы и количество постоянных магических предметов. Остальные значения и заметки он заполнит в конце собрания. Каждый игрок сам отвечает за ведение подробного листа записей.

Если у вас есть время, можете быстро просмотреть листы персонажей, чтобы убедиться, что всё в порядке. Если увидите магические предметы, очень редкие предметы или необычные характеристики, вы можете попросить игроков предоставить необходимое подтверждение правомерности. Если они не смогут предоставить доказательств, вы можете запретить использование данных предметов или попросить их использовать стандартный набор характеристик. Ссылайтесь на *Руководство игрока Лиги Приключенцев D&D*.

Если игроки хотят потратить дни простоя и сейчас у вас начало приключения или эпизода, они могут объявить своё занятие и потратить дни прямо сейчас, или могут дождаться конца

[1] Ниже сказано, что 8 уровня. Чему верить — непонятно.

приключения или эпизода.

Игроки должны выбрать до начала приключения заклинания своих персонажей и прочие опции на день, если только в приключении не сказано обратное. Вы можете зачитать описание приключения, чтобы у игроков были идеи о том, чему им предстоит противостоять.

Изменение сложности приключения

По тексту приключения вы можете найти врезки, помогающие скорректировать его для большой/маленькой группы и персонажей больше/меньше рекомендованного уровня. Практически всегда это касается только боевых сцен.

Вы можете корректировать приключение и по другим причинам. Например, если вы играете с группой начинающих игроков, вы можете сделать приключение чуть легче; для опытных игроков приключение можно сделать чуть сложнее. Для вас созданы пять категорий силы отряда, на которые можно ориентироваться. Вы можете спокойно корректировать приключение, если рекомендуемая сила отряда не совпадает с силой вашей группы.

Это приключение оптимизировано для отряда из пятерых персонажей 8 уровня.[1] Для определения того, нужно ли корректировать приключение, сделайте следующее:

- Сложите уровни всех персонажей
- Разделите сумму на число персонажей
- Дробную часть 0,5 и выше округлите в большую сторону; дробную часть меньше 0,5 округлите в меньшую сторону

Так вы получите **средний уровень отряда (СУО).** Для определения **силы отряда** для этого приключения обратитесь к следующей таблице:

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3–4 персонажа, СУО меньше	Очень слабый
3–4 персонажа, СУО равен	Слабый
3–4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО меньше	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6–7 персонажей, СУО меньше	Средний
6–7 персонажей, СУО равен	Сильный
6–7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Сам по себе **средний уровень отряда** не даёт рекомендаций по корректировке приключения. Каждая врезка индивидуально указывает, следует ли что-то изменять в зависимости от силы отряда. Если для отряда вашей силы рекомендаций нет, можете не вносить никакие изменения.

[1] Выше сказано, что 7 уровня. Чему верить — непонятно.

Проведение приключения

Будучи Мастером на собрании, вы отвечаете за получение игроками удовольствия от игры. Вы контролируете повествование и оживляете слова с этих страниц. Результаты интересных игровых собраний могут пересказываться ещё долго после окончания игры. Всегда следуйте золотому правилу Мастера:

Всегда принимайте решения и разрешайте вопросы о правилах так, чтобы это, когда возможно, делало приключение более интересным и приносящим больше удовольствия.

Для того, чтобы следовать этому золотому правилу, помните следующее:

Все карты в ваших руках. Именно вы принимаете решения о том, как группа будет взаимодействовать с ПМ и окружающей средой в приключении. Вы можете вносить в приключение серьёзные изменения или импровизировать, если сохраните при этом дух оригинала.

Давайте игрокам достойные испытания. Непреодолимые трудности делают игру разочаровывающеё, но и от отсутствия вызовов становится скучно. Оцените уровень опыта игроков (не персонажей). Попробуйте понять (или спросить), чего они хотят от игры, и попытайтесь дать каждому из них тот опыт, которого они ищут, играя в D&D. У всех должна быть возможность проявить себя.

Следите за временем. Избегайте задержек, потому что игра в такие моменты теряет движущую силу. Но в то же время убедитесь, что игра не закончится слишком рано; предоставьте игрокам полноценныи опыт от игры. Попытайтесь предугадать, сколько будет длиться игра, и скорректируите темп в нужную сторону.

Двигайте приключение вперёд. Когда игра топчется на месте, не стесняйтесь предоставлять своим игрокам подсказки и наводящие вопросы, чтобы они могли попытаться решить загадки, вступить в бой и отыграть взаимодействие с миром, не испытывая раздражение от недостатка информации. Это даёт игрокам «маленькие победы» за принятие ими хороших решений, исходя из имеющихся у них сведений. *Руководство Мастера* содержит дополнительную информацию об искусстве проведения игры в D&D.

Услуги заклинателей

В любом поселении с размером как минимум маленького городка можно найти услуги заклинателей. Для доступа к этим услугам у персонажей должна быть возможность добраться до этого поселения. В качестве альтернативы, если отряд закончил приключение, можно посчитать, что

они смогли вернуться в поселение, ближайшее к месту, в котором происходит приключение.

Обычно заклинатели предоставляют услуги лечения и восстановления, а также заклинания, добывающие информацию. Прочие доступные услуги могут определяться приключением. Число заклинаний, доступных для накладывания в качестве услуги, ограничено: максимум три раза в день, если не сказано иное.

Услуги заклинателей

Заклинание	Цена
Лечение ран (1 уровень)	10 зм
Опознание предмета	20 зм
Малое восстановление	40 зм
Молитва лечения (2 уровень)	40 зм
Снятие проклятья	90 зм
Разговор с мёртвым	90 зм
Предсказание	210 зм
Высшее восстановление	450 зм
Оживление	1 250 зм
*Воскрешение**	3 000 зм
*Истинное воскрешение**	50 000 зм

* Эти заклинания дополнительно требуют траты дней простоя (150 для *воскрешения* и 350 для *истинного воскрешения*). Эти расходы можно уменьшить на 50 дней простоя за каждый фракционный ранг выше первого, которым обладает персонаж. Это время простоя тратится на общественные работы для церкви, предоставившей услуги заклинателя. Предыстория послушника НЕ уменьшает стоимость этого заклинания ни в зм, ни в днях простоя.

Предыстория послушника

Персонаж с предысторией «послушник», обращающийся за услугами заклинателей в храм своей веры, получает **одно заклинание в день** из таблицы «Услуги заклинателей» бесплатно. Единственное, что оплачивается, — это базовая стоимость использованных материальных компонентов, если они есть.

Послушники могут воззвать к услугам заклинателей следующих богов в трёх городах:

- ***Парнаст (этап 1).*** Майликки
- ***Стэгвик (этап 2).*** Чонтиа
- ***Берегост (этап 3).*** Латандер, Вокин

Болезнь, смерть и восстановление персонажей

Иногда случаются неприятности, и персонажи травятся, заболевают или умирают. По завершению собрания персонажи могут сильно измениться, и вот правила, описывающие, какие плохие вещи могут произойти с ними.

Болезни, яды, и прочие ослабляющие эффекты

Персонаж, всё ещё находящийся под действием болезни, яда или аналогичного эффекта по окончании приключения, может потратить дни простоя на восстановление, пока эффект не перестанет на него действовать (смотрите раздел «Восстановление» в базовых правилах D&D). Если персонаж не избавился от эффекта между собраниями, следующее собрание он начинает всё ещё под действием негативного эффекта.

Смерть

У персонажа, умершего во время приключения, есть несколько вариантов в конце собрания (или при возвращении в цивилизованные места), если ни у кого в отряде нет доступа к заклинаниям *оживление*, *возрождение* или аналогичной магии. Персонаж, на которого накладывали заклинание *оживление*, получает штрафы, пока не окончатся все длительные отдыхи приключения. В качестве альтернативы каждый потраченный день простоя в дополнение к своим основным эффектам уменьшает штраф к броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик на 1.

Создание нового персонажа 1 уровня. Если мёртвый персонаж не понравился или ни один из вариантов не подходит, игрок создаёт нового персонажа. У нового персонажа не будет предметов и наград мёртвого персонажа.

Мёртвый персонаж платит за воскрешение или заклинание оживление. Если тело персонажа пригодно для восстановления (все жизненно важные органы на месте, и тело более-менее целое), а игрок хочет возвратить персонажа к жизни, отряд может вернуть тело в цивилизованные места и оплатить заклинание *оживление* из средств мёртвого персонажа. В такой ситуации заклинание *оживление* будет стоить 1250 зм.

Отряд оплачивает персонажу оживление. То же самое, что предыдущий пункт, но часть суммы или всю её оплачивает отряд в конце собрания. Персонажи не обязаны тратить свои деньги на воскрешение мёртвого члена отряда, это полностью добровольное дело.

Помощь фракции. Если у персонажа уровень не превышает 4, то его тело можно вернуть в цивилизованные места, а представитель его фракции организует для него заклинание *оживление*. Однако персонаж, оживлённый таким способом, теряет опыт и все награды за прошедшее собрание (даже те, что он успел получить на этом собрании перед смертью), и уже не может переиграть этот эпизод или приключение этим же персонажем. Когда персонаж достигнет 5 уровня, этот вариант перестанет быть доступным.

История Хартсвэйла

Орднунг распределяет по рангам весь великаний род Королевств: штормовые великаны на самом верху, холмовые великаны в самом низу, а остальные — между ними. Аннам Всеотец, бог и создатель расы великанов, отменил Орднунг, увидев их апатию после Тирании Драконов. Теперь каждый великан стремится наверх для создания общего великаньего общества. Земли Фаэруна погрузились в хаос; воинственные огненные великаны идут войной на мудрых каменных великанов, расчётливые морозные великаны — на могучих облачных, жестокие холмовые великаны превращают в руины всё вокруг, а более мирные штормовые великаны пытаются разобраться в внезапном хаосе, нависшем над миром.

Этот хаос не полностью дошёл до долины Хартсвэйл далеко на севере Побережья Меча. Великаний род занимает важное место в истории Хартсвэйла, в долине, когда-то служившей домом всем великанам. Раздробленных поколениями междоусобицы великанов выгнал из долины один из своих: Харткиллер, герой-великан и младший сын Аннама. Харткиллер собрал племена людей долины и победил своих сородичей-великанов, которые бежали в другие области Побережья Меча. Великаны, решившие остаться в Хартсвэйле, стали жить в относительном мире с людьми. Сам Харткиллер наблюдал за Хартсвэйлом и его жителями из замка Хартвик — своего дома, возведённого на острове посреди реки Чистый Вихрь.

Годами продолжался этот мир. Поколение за поколением рождались, жили и умирали в Хартсвэйле. Кровь великанов смешивалась с людской. Возле замка Хартвик возникла сельская община Стэгвик. Хотя сам город маленький и тихий, в жилах людей Стэгвика течёт великанья кровь: они выше обычного, неимоверно сильны и гордятся своим происхождением. Они возделывают землю, охотятся в лесах долины и работают на реке Чистый Вихрь, в блаженном неведении о том, что творится за пределами гор, окружающих Хартсвэйл.

Предыстория приключения

Ярл Риндольг, морозный великан, пришёл с Хребта Мира после отмены Орднунга. Он ведёт заклинателей рун в земли на западе Хартсвэйла, где они собираются искать древнюю реликвию, известную как Рог Харткиллера. Ярл Риндольг надеется, что, обретя эту реликвию, он впечатлит Аннама Всеотца и станет лидером среди братьев-великанов.

Прямо в центр бури попал Отмороженный Взвод — отряд дварфов-солдат из цитадели Адбар на юге. Взвод отправлялся в Ледяные Шпили учиться, тренироваться и развивать командный дух. На юге от гор дварфов атаковал клан огров Разбитая Кровь из Ледяных Шпилей. Будучи отрезанным от цитадели Адбар и неспособным пробиться через огров, взвод двинулся на север в Ледяные Шпили, где дварфы укрылись в давно забытом святилище великанов, известном как «Камни Первородства». Их припасы подходят к концу, и командир взвода послал двух солдат пробраться мимо огров и запросить помощь рядом, в долине Хартсвэйл.

Тем временем огры Разбитой Крови сообщили ярлу Риндольгу об экспедиции дварфов к Камням Первородства. В ответ ярл послал двух холмовых великанов разобраться с дварфами. Хоть дварфы могут держать оборону несколько дней, они падут, когда прибудут великаны.

Спустя день тяжелого пути один из дварфов прибывает в Стэгвик. Хотя спасение Отмороженного Взвода — само по себе доблестное дело, рассказ дварфа об артефакте, обнаруженном на Камнях Первородства, привлек внимание фракций, особенно Альянса Лордов. Пока Отмороженный Взвод удерживает позицию на Камнях Первородства, холмовые великаны приближаются, и фракции посылают своих агентов на помощь дварфам.

Обзор приключения

Это приключение состоит из четырёх частей.

Часть 1. В городе Стэгвике приключенцы встречают ВИДЯЩУЮ, представительницу Альянса Лордов, и раненого дварфа, который рассказывает им о взводе, осаждённом оградами на древнем священном месте великанов, в Ледяных Шпилях на западе. Группе даётся задача: отправится в святилище, спасти взвод и забрать артефакт, найденный дварфами.

Часть 2. Пытаясь успеть вовремя, приключенцы отправляются на запад в Ледяные Шпили, встречая на пути различные препятствия. Приближаясь к святилищу, они находят тело павшего дварфа из Отмороженного Взвода — одного из тех, что послали за помощью.

Часть 3. Прибыв на место осады, приключенцы должны выяснить, как добраться и эвакуировать Отмороженный Взвод. В зависимости от действий приключенцев в части 2 некоторые дварфы могут погибнуть до прибытия группы. Холмовые великаны, союзники огров, сорвут планы, если приключенцы потратят слишком много времени на планирование. В части 3 приключенцам даются подробности и задача: пробиться через лагерь Разбитой Крови.

Часть 4. Теперь, когда приключенцы наконец достигли Камней Первородства, часть 4 содержит детали о священном месте, указания о том, как вывести дварфов, и финал приключения.

Зацепки приключения

По воле фракций, или же ведомые своим стремлениям к славе и золоту, приключенцы оказываются в городе Стэгвике в северном регионе, известном как Хартсвэйл.

Слава и золото на фронтире. Приключенцы, желающие пройти по редко используемому Северному Пути, могут оказаться здесь в погоне за славой либо в поисках сокровищ. Эта зацепка хорошо подходит для членов Жентарима, желающих расширить влияние Чёрной Сети на севере.

Задание фракции. У фракций есть множество причин помочь Отмороженному Взводу: заключение союза с цитаделью Адбар, поддержание порядка в Хартсвэйле, оказание услуги Доброму Королю Грауману Харткиллеру, обеспечение безопасности торгового маршрута через Ледяные Шпили и Хартсвэйл, и т.д. Эта зацепка хорошо подходит для агентов Арфистов, Альянса Лордов и Ордена Перчатки.

Присмотреть за Дикой Гаванью. Агентов фракций отправили в Стэгвик, чтобы подтвердить или опровергнуть слухи об активности великанов. Вольные агенты, зная, что в слухах зачастую есть доля правды, отправляются в Стэгвик, чтобы предложить защиту. Эта зацепка хорошо подходит членам Изумрудного Анклава и Альянса Лордов.

За родных и близких. У персонажей-дварфов могут быть личные причины участвовать в этом деле. Помощь цитадели Адбар в спасении дварфийских воинов — это честь для любого дварфа.

Заметки разработчика

Настрой приключения. Наша концепция для Отмороженного Взвода во многом опирается на фильмы, такие, как «Чужие», «Хищник», «Властелин Колец» и «Хоббит». Повеселитесь, забрасывая игроков в отчаянный мир взвода. Пусть дварфы принимают самоотверженные решения и жертвуют собой, но главными героями тем не менее должны остаться игроки.

Ход повествования. Это приключение начинается прямолинейно, с ясным направлением: приключенцы должны отправится из города Стэгвик в Камни Первородства, встречая препятствия на пути. Однако, когда они доберутся до места осады, структура приключения станет более открытой, без чёткой линии повествования. Как лагерь Разбитой Крови, так и Камни Первородства задуманы как открытые места. Цель этого модуля — помочь вам создать для игроков испытания и провести их персонажей через них.

Если вы хотите обеспечить игрокам более линейное прохождение (из-за ограничений по времени или предпочтений игроков), направьте их по пути скрытого проникновения через лагерь Разбитой Крови прямо к Отмороженному Взводу и священному месту. Оттуда направьте их к решению вызвать Разбитую Кровь на ритуальный поединок (см. раздел «Вызов огров» в части 3) или побегу от лавины (см. раздел «Уйти целыми» в части 4). Дайте своим игрокам хорошую историю, веселье и эпичные моменты, когда ведёте приключение!

Часть 1. Стэгвик

Жил герой-великан в дальних землях Хартсвэйла,
Вместе с маленьким людом бил злых великанов.
Дрогнул Шпиль Ледяной, толпы дружно взревели.
Пробил час малых рас, они свергли тиранов.

Каждый клан стал жить там, где он сам захотел:
В дальних Бледных Равнинах морозные жили,
Клан огня удалился за южный предел,
Великаны холмов на восток отступили.

А в Хартсвэйле, там, где замок Хартвик стоит
Возле Чистого Вихря, реки быстротечной,
Всюду мир средь людей и гигантов царит,
Пока властвует Грауман добросердечный.

И народу Хартсвэйла беда не страшна,
Пока мирные в доле царят времена.

Неизвестный бард
Песнь Севера, сонет 5

В путь!

Ориентировочное время: 30 минут

Приключенцы начинают с прибытия или телепортации в город Стэгвик в холодной долине Хартсвэйл. Их направляют в таверну «Уставший великан», где их ждут агент Альянса Лордов и раненый дварф.

Основные особенности

Вот основные особенности комнаты в таверне «Уставший великан»:

Свет и видимость. Сейчас раннее утро, приблизительно семь часов. Солнце на горизонте, но снежные тучи закрывают свет солнца. Окна таверны захлопнуты, внутри таверну освещают маленькие свечи, лампы и очаг.

Запахи и звуки. Едкий запах дыма из маленькой кастрюли, приглушённая болтовня в комнатах, грохочущие ставни, свист чайника и периодическое мурлыканье и храп псевдодракона.

Архитектура и обстановка. Построенные для крупных жителей Стэгвика (по необходимости) комнаты «Уставшего великана» немного больше обычных. Потолок имеет девять футов в высоту. Двери на несколько дюймов шире и выше среднего. Среди больших предметов мебели встречаются как крупные, так и более привычные размеры.

Слухи о беде привели вас в большую, освещённую свечами спальню в таверне «Уставший великан». Тепло, исходящее от печи в углу, сдерживает холод снежной улицы. В нос ударяет запах целебных трав, и, пытаясь найти источник, вы видите раненую дварфийку, лежащую на кровати. У постели сидит женщина из народа Шу; её элегантные одежды украшены отделанной золотом цаплей. Золотистый псевдодракон с молочно-белыми глазами лениво сидит на плечах.

Когда женщина видит вас, она встаёт и жестом приглашает подойти. «Приветствую, приключенцы. Нам нужно кое-что обсудить».

Женщина Шу — это ВИДЯЩАЯ, глава разведки Альянса Лордов. Она узнаёт приключенцев, с которыми работала раньше, и знакомится с теми, кого не встречала. Затем ВИДЯЩАЯ представляет дварфийку — Эмилию Марблхэд. Эмилия ранена и ослаблена, хотя её раны хорошо обработаны.

Отыгрыш ВИДЯЩЕЙ

ВИДЯЩАЯ ведёт себя мягко и заботливо, предлагает чай и печенье. Она думает о тех, кто на неё работает, как о своих детях или внуках. Иногда она смотрит вдаль, и кажется, что её внимание сейчас где-то в другом месте. Она известна тем, что отвечает на вопросы до того, как их задают.

Цитата: *«Конечно, я знаю, зачем вы здесь. Вопрос в том, знаете ли это вы?»*

Отыгрыш Эмилии Марблхэд

Эмилия ослабла после побега, но её энергичная натура видна, несмотря на истощение и раны. Она решительно ищет способ спасти своих товарищей, больше думает о других и просит приключенцев выдвинуться как можно быстрее.

Цитата: *«Нельзя терять времени. Мой отец и друзья в опасности. Пожалуйста, помогите им!»*

ВИДЯЩАЯ и Эмилия сообщают следующую информацию:

- Эмилия — член Отмороженного Взвода, отряда из двадцати четырёх новобранцев — дварфов из цитадели Адбар, отправленных в Ледяные Шпили укреплять товарищество и тренироваться. Взвод возглавляет отец Эмилии — капитан Эзра Марблхэд. Заместитель капитана, лейтенант Адрианна Огатойн — тайная возлюбленная Эмилии (хотя она ещё не сказала это отцу).
- Обычные полевые учения резко осложнились, когда взвод был обнаружен ограми. Отрезанные от пути назад, новобранцы были вынуждены отступить в Ледяные Шпили, глубоко в горы, где они наткнулись на давно заброшенное место, священное для великанов. Перекрыв дварфам отступление из священного места, огры разбили осадный лагерь.
- Взвод продержался три дня. Вечером третьего дня лидер огров насмехался над дварфами, говоря, что скоро великаны придут и сметут

их. Великаны прибудут в течение нескольких дней.
- Эмилия и один из её товарищей, Перрол Лодвик, вызвались прокрасться мимо огров тёмной ночью, чтобы найти подмогу. К сожалению, их нашли, и за ними погналась группа огров. На вершине холма Перрол спровоцировал лавину, которая смела огров, позволив Эмилии бежать. К сожалению, Перрол отдал за это жизнь, также оставшись под лавиной. У Эмилии ушёл один день на то, чтобы добраться до Стэгвика.
- Взвод истощён, и припасы подходят к концу. Если подкрепления не будет в течении пары дней, не останется боеприпасов и еды. После этого поражение будет лишь вопросом времени.

После рассказа ужасной истории Отмороженного Взвода, слабость Эмилии берет верх, и ВИДЯЩАЯ рассказывает остальное:

- Дварфы обнаружили на священной земле древний артефакт — каменную плиту. Лейтенант Огатойн смогла расшифровать некоторые записи на камне. Остальное требует изучения.
- Огатойн поняла две вещи из записей. Во-первых, это священное место — Камни Первородства, место погребения трёх великанов, чьи имена затерялись в веках. Во-вторых, что более важно, на плите есть знания о рунной магии, которая ранее была известна лишь великанам. ВИДЯЩАЯ считает, что, если эти знания попадут не в те руки, это может привести к катастрофе.

Поделившись всей нужной информацией, ВИДЯЩАЯ направляет приключенцев в западную часть Ледяных Шпилей, чтобы те спасли Отмороженный Взвод и достали камень с рунами. Она предлагает отряду награду в 1000 зм, если тот вернется с камнем и дварфами. Если персонажи попросят об авансе и преуспеют в проверке Харизмы (Обман или Убеждение) со Сл 11, она также даст 50 зм на провиант. ВИДЯЩАЯ подчеркивает, что время на исходе, и каждая задержка приведёт к потерям среди дварфов.

Подготовка

Погода в горах намного хуже, чем в городе, и персонажам понадобится специальная экипировка для мороза, чтобы повысить шансы добраться до Камней Первородства.

Припасы можно купить в «Оплоте», местном магазине, которым заведует проницательная дамарская женщина по имени Хестер. Оружие и доспехи можно купить в «Вагонрайте Ролда» — конюшне и кузнице, которыми заведует несдержанный тетирский мужчина по имени Максин Ролд и его мечтающий о странствиях сын Релан.

Когда группа готова отправляться к Камням Первородства, перейдите к **Части 2**.

Зимняя одежда

Перед походом в Ледяные Шпили персонажи могут купить припасы в Стэгвике. Сообщите персонажам, что наряду с обычными предметами из *Книги игрока* они могут купить зимнюю одежду по 4 зм за комплект (это вдвое дороже обычной одежды путешественника).

Задания фракций

Альянс Лордов

ВИДЯЩАЯ подходит к членам Альянса Лордов перед тем, как те отправятся в Ледяные Шпили.

Задание. Спасение дварфов — задача второстепенной важности, главное — найти плиту с рунами. Крайне важно доставить артефакт Альянсу Лордов.

Условие успеха. Доставьте плиту от Камней Первородства в Стэгвик и передайте её ВИДЯЩЕЙ.

Орден Перчатки

В качестве жеста доброй воли по отношению к Ордену Перчатки ВИДЯЩАЯ согласилась передать сообщение агентам ордена. Она вручает членам ордена сообщение от Зерна Ксеркстила — Молота Импилтура и важного члена ордена.

Задание. Спасите и обеспечьте безопасность двум командирам взвода — капитану Эзре Марблхэду (отцу Эмилии) и лейтенанту Адрианне Огатойн, а также как можно большему количеству новобранцев. Орден Перчатки ищет союзников в цитадели Адбар. Спасение Отмороженного Взвода, особенно его лидеров, под эгидой ордена, несомненно, поможет нам найти союзников в цитадели.

Условие успеха. Успешное освобождение и сопровождение капитана, лейтенанта и по крайней мере половины новобранцев в Стэгвик.

Часть 2. В Ледяные Шпили

Ориентировочное время: 35 минут

Узнав дорогу к Камням Первородства, приключенцы отправляются на запад в Ледяные Шпили.

Основные особенности

Ледяные Шпили имеют следующие особенности:

Свет и видимость. Когда приключенцы прорываются через Ледяные Шпили, небо покрыто облаками, и постоянно держится снегопад, то усиливаясь, то ослабевая. К 6 часам вечера горный массив полностью темнеет и лишается естественного освещения. В хорошо освещённое время суток пик Иглы виден отовсюду, возвышаясь над окружающими его горами, давая надёжный ориентир.

Запахи и звуки. Свежий снегопад; гул ветра — то поднимающегося, то стихающего; вой волков вдалеке; шум существ, исчезающих среди камней.

Обледенелая местность и суровая погода. Постоянный снег в ледяных шпилях варьируется от нежного снегопада до вьюги, бьющей словно плеть. Большая часть скал под ногами покрыта слоями снега и льда. В разделе «Погода и местность» ниже указано, как это может повлиять на путешествие.

Ледяные Шпили, возвышающиеся к западу от Стэгвика, предстают перед вами, огромные и внушительные. Невероятно высокий и тонкий шпиль, известный как пик Иглы, простирается над горами на севере от вашей цели.

«Следите за пиком Иглы, пробираясь через горы», — говорила Эмилия, — «и тогда вы, может быть, успеете к Камням Первородства до наступления темноты».

Оставив Стэгвик позади, вы пересекаете реку Чистый Вихрь. После нескольких миль пути дорога начинает подниматься высоко в горы.

Погода и местность

Темп путешествия. Священное место находится в восемнадцати милях (29 км) от Стэгвика. Первые три мили (5 км) — обычная местность, не особо опасная, и проходится примерно за час. Остальная часть пятнадцатимильного (24 км) пути проходит по обледенелым горным тропам, которые считаются труднопроходимой местностью и не дают приключенцам путешествовать с полной скоростью.

Из-за особенностей местности в Ледяных Шпилях скорость передвижения сокращается наполовину (см. главу 8 *Книги игрока*, раздел «Скорость передвижения», стр. 181-182). Следуйте приведённым ниже правилам и следите за тем, сколько времени займет у приключенцев путь до Камней Первородства.

Темп путешествия в Ледяных Шпилях

Темп	Миль в час	Эффект
Быстрый	2 мили	−5 к пассивной Мудрости (Внимательность)
Нормальный	1,5 мили	—
Медленный	1 миля	Можно передвигаться скрытно

Погодные условия. Для каждого столкновения (как показано в разделе «Препятствия и помехи» ниже) бросьте кость или выберите одно погодное условие из следующей таблицы:

Погодные условия в Ледяных Шпилях

1к4	Погода	Эффект
1	Лёгкий снегопад	—
2	Сильный снегопад	Помеха на все проверки Мудрости (Внимательность), основанные на зрении. Местность — слабо заслонённая.
3	Сильный ветер	Помеха на броски атаки дальнобойным оружием, а также помеха на проверки Мудрости (Внимательность), основанные на слухе.
4	Порывистый снегопад	Помеха на броски атаки дальнобойным оружием, а также помеха на проверки Мудрости (Внимательность), основанные на слухе или зрении. Местность — слабо заслоненная.

Полёт в Ледяных Шпилях

Погода в Ледяных Шпилях непредсказуемая и дикая, что делает полёт (природный или магический) в горах тяжёлым и опасным. Толстые слои снежных облаков ограничивают видимость в горах с высоты.

Даже с полетом приключенцы не могут двигаться быстрее, чем 2 мили в час. Кроме того, за каждый час, в течение которого существо путешествует полётом через Ледяные Шпили, существо должно преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 12 или получить один уровень истощения.

Препятствия и помехи

Если приключение планируется двухчасовым, приключенцы должны столкнуться с **одним боевым столкновением** и **одним исследовательским столкновением** из таблицы препятствий ниже. Заранее выберите препятствия из таблицы ниже и погодные условия из таблицы выше так, чтобы задать нужный темп игры. Если вы не ограничены временем, не стесняйтесь использовать больше столкновений, несмотря на то, что количество опыта, полученного персонажами, может не измениться.

Выберите столкновение или бросьте кость для его определения, а затем перейдите к разделу ниже, где приведены подробности.

Столкновения в Ледяных Шпилях

1к6	Столкновение	Тип столкновения	Сложность
1	Нападение полярных совомедов	Боевое	Лёгкое
2	Тоннель гриков	Боевое	Среднее
3	Засада рeмораза	Боевое	Сложное
4	Лавина	Исследовательское	
5	Обвал	Исследовательское	
6	Тонкий лёд	Исследовательское	

После восьми часов путешествия группа должна решить, остоновиться ли на продолжительный отдых или идти форсированным маршем (см. правило «Форсированный марш» в *Книге игрока*, глава 8, раздел «Темп перемещения», стр. 181). Где бы они ни находились и что бы они ни встретили, после первого восьмичасового отрезка путешествия приключенцы могут потратить час, чтобы найти защищенное место для короткого или продолжительного отдыха. В противном случае они могут идти вперёд с риском истощения.

Столкновение 1: Нападение полярных совомедов

Сложность боя: Лёгкая

Приключенцы натыкаются на территорию стаи совомедов. Три **совомеда** атакуют группу. Эти совомеды устойчивы к урону холодом (будучи хорошо приспособленными к морозам) и полностью покрыты белыми перьями, что делает их незаметнее в снежной среде обитания. Персонажи с пассивной Внимательностью 16 или выше замечают, как они подходят. Совомеды застают врасплох персонажей, которые их не заметили.

Развитие событий. Быстрый осмотр местности обнаруживает место обитания этих существ: небольшую пещеру, представляющую собой сильное углубление в скале. Пещера обеспечивает достаточное укрытие для совершения короткого отдыха (но для продолжительного отдыха она недостаточно защищена).

Сокровища. Изучение пещеры совомедов позволяет обнаружить в основном обглоданные останки, повреждённое снаряжение и сломанные вещи. Среди них разбросаны разнообразные монеты и драгоценности стоимостью 200 зм.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Уберите одного совомеда.
- **Слабая группа:** Без изменений.
- **Сильная группа:** Добавьте одного совомеда.
- **Очень сильная группа:** Добавьте двух совомедов.

Столкновение 2: Тоннель гриков

Сложность боя: Средняя

Приключенцы находят небольшую систему тоннелей, которая может на время укрыть от бури. Тоннели не простираются слишком далеко, и нет шанса заблудится в них, но **грик** и **альфа-грик** устроили здесь логово и атакуют приключенцев, решивших исследовать тоннели.

Развитие событий. Если грики побеждены, больше в тоннелях никто не атакует. Отряд может спокойно провести в тоннелях короткий или продолжительный отдых.

Сокровища. Среди кучи костей (от предыдущих жертв гриков) лежат инструменты каменщика в отличном состоянии. Инструменты мастерски украшены чугунными узорами в форме козлов и стоят в общей сложности 200 зм.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Уберите грика.
- **Слабая группа:** Уберите альфа-грика, добавьте трёх гриков.
- **Сильная группа:** Уберите грика, добавьте одного альфа-грика.
- **Очень сильная группа:** Добавьте одного альфа-грика.

Столкновение 3: Засада рeмораза

Сложность боя: Высокая

Реморaз пробивает снег и лёд и бросается в атаку. Способность монстра рыть тоннели может разрыхлить снег, лёд и горную породу, и это столкновение хорошо перекликается с исследовательскими столкновениями, с которыми могут

столкнуться приключенцы.

Развитие событий. Дыра, из которой вылезает рeмораз, достаточно большая, чтобы укрыть группу на время короткого отдыха (но недостаточно большая для продолжительного).

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Замените рeмораза на одного молодого рeмораза.
- **Слабая группа:** Замените рeмораза на двух молодых рeморазов.
- **Сильная группа:** Без изменений.
- **Очень сильная группа:** Добавьте одного молодого рeмораза.

Столкновение 4: Лавина

Войдя в небольшую долину, приключенцы с пассивной Внимательностью 16 или выше замечают, что на склоне горы свободно висят снежные пласты. Приключенцы, заметившие это, получают преимущество на проверку для прохода через область.

Чтобы преодолеть эту область, нужно преуспеть в групповой проверке Ловкости (Акробатика) со Сл 14 во время прохода по льду. В случае успеха группа проходит эту область без осложнений.

Если группа проваливает проверку, начинается лавина. Каждый персонаж должен совершить спасбросок Силы со Сл 16, чтобы избежать попадания под лавину. Персонажи, провалившие спасбросок, получают дробящий урон 11 (2к10), и их засыпает снегом. Персонажи, прошедшие спасбросок, получают половину урона, и лавина их не накрывает.

Если все приключенцы успешно проходят проверку или спасбросок, им удаётся избежать задержек на пути к Камням Первородства. Если кто-нибудь проваливает спасбросок или проверку, группе требуется дополнительный час на то, чтобы выкопать союзников и уйти с места схода лавины. Если все приключенцы проваливают проверку или спасбросок, группа получает дополнительные два часа задержки.

Лавина открывает пещеру, достаточно глубокую для совершения короткого или продолжительного отдыха.

Награждение опытом. Если вся группа избежит лавины, выдайте каждому персонажу по 100 опыта.

Столкновение 5: Обвал

Когда приключенцы перемещаются по склону горы вдоль ущелья, земля под их ногами становится неустойчивой и летит вниз, заставляя их спасаться. Попросите каждого приключенца совершить спасбросок Ловкости со Сл 15. Персонажи, преуспевшие в спасброске, могут взбежать или прыгнуть на стабильный участок земли, избежав урона. Персонажи, провалившие спасбросок, падают на 40 футов вниз, получая дробящий урон 14 (4к6) от падения.

Если вся группа проходит спасбросок, задержки на пути к Камням Первородства не происходит. Если кто-нибудь падает вниз, у группы уходит дополнительный час на то, чтобы вытащить союзников. Если вся группа проваливает спасбросок, они теряют три дополнительных часа на подъём по ледяному склону ущелья. Группа может сократить время карабканья до двух часов, преуспев в групповой проверке Силы (Атлетика) со Сл 14.

Если приключенцы решат отдохнуть, проверка Мудрости (Выживание) со Сл 12 позволит обнаружить укрытую впадину, в которой можно укрыться на короткий отдых (но не на продолжительный).

Награждение опытом. Если вся группа избежит задержки от обвала, выдайте каждому персонажу по 100 опыта.

Столкновение 6: Тонкий лёд

Широкая замёрзшая река пролегает между приключенцами и их целью. Они могут найти более безопасное место для переправы выше по течению, но это добавит в общей сложности четыре мили к маршруту и соответствующее время в пути (в зависимости от темпа). Для переправы в этом более безопасном месте никакие дополнительные проверки не требуются.

Персонажи, решившие пройти через более широкое место, должны преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) со Сл 15, чтобы преодолеть замёрзшую реку без происшествий. Персонажи с пассивной Внимательностью 15 или выше совершают эту проверку с преимуществом. Любой приключенец, проваливший проверку, наступает на тонкий лёд и проваливается в реку, получая дробящий урон 11 (2к10), так как быстрый поток реки несёт обломки льда. Провалившись, персонаж может выбраться из холодной воды на другую сторону берега без каких-либо дальнейших осложнений. После того как группа пройдёт, приключенец, потратив час на поиски и преуспев в проверке Мудрости (Выживание) со Сл 12, может найти скалистый навес, дающий убежище, достаточное для короткого отдыха (но недостаточное для продолжительного).

Награждение опытом. Если вся группа успешно избежала задержки на реке, выдайте каждому персонажу по 100 опыта.

Последний этап путешествия

После различных столкновений выше приключенцы находят останки Перрола Лодвика в двух часах от их цели. Нахождение останков Перрола завершает часть 2.

> Во время вашего путешествия к Камням Первородства что-то вдали бросается вам в глаза: вертикально стоящий разбитый щит, наполовину погребённый в чём-то похожем на остатки лавины. Рука дварфа держится за ручку щита, безжизненно выступая из снега.

Когда за ними гнались огры Ледяных Шпилей, Перрол настоял на том, чтобы Эмилия шла вперёд. Когда расстояние между ними увеличилось, Перрол спровоцировал лавину, зная, что сам, скорее всего, падёт под ней. Его план удался, хоть он пожертвовал ради этого своей жизнью.

Потребуется несколько минут, чтобы выкопать дварфа из-под снега. Мёртвый дварф одет в *мифрильный наборный доспех +1*, также у него есть *зелье лазанья*, которое чудесным образом осталось нетронутым (подробная информация о предмете приведена в разделе «Награды» в конце этого приключения).

После обнаружения останков Перрола переходите к части 3.

Награждение опытом

За успешное завершение прохода через Ледяные Шпили выдайте каждому персонажу по 200 опыта.

Часть 3. Острая нужда

Ориентировочное время: 30 минут

Когда вы минуете последний горный перевал, Ледяные Шпили открывают вам вид на большое ущелье на западе, и ваш взгляд падает на место осады. В дальнем, западном конце ущелья в окружении ледяных стен расположились Камни Первородства.

Даже издалека видно, как велико это место. Менгиры, вертикальные каменные монолиты, возвышаются до 50 футов — тихие памятники забытым фигурам прошлого. Широкая дорога перед входом, заваленная телами огров, тянется на восток, до осадного лагеря. Дюжина небрежно поставленных палаток разбросана примерно на полпути через ущелье. Огромная палатка разбита в центре лагеря. По лагерю бродит множество огров.

Мы на месте! Что теперь?

То, как персонажи справятся с ситуацией, в значительной степени зависит от них самих. Будьте готовы направить игроков к их цели и адаптироваться к творческим решениям, поддерживая темп повествования.

Внушительная угроза

Время, которое приключенцы потратили на путь к Камням Первородства, определяет две вещи:

Сколько осталось до прибытия великанов. Чем быстрее приключенцы доберутся до Камней Первородства, тем лучше они смогут подготовиться и разработать план эвакуации, прежде чем великаны придут и усложнят ситуацию.

Великаны прибывают на рассвете следующего дня после встречи с ВИДЯЩЕЙ (в 7 утра). Таким образом, у группы есть 29 часов на то, чтобы добраться до Камней Первородства раньше великанов. Вычтите общее время путешествия из 29, чтобы определить, сколько часов осталось на планирование и действия.

Сколько дварфов погибло в ожидании. Огры вступали в небольшие стычки, пытаясь штурмовать священное место. Дварфы доблестно сдерживали атаки, но некоторые могли умереть от травм, полученных во время отступления, либо от удачного удара одного из огров.

Подсчитайте, сколько часов у приключенцев заняло путешествие сюда, и обратитесь к таблице для оценки ситуации у дварфов.

Прошедшее время

Всего часов	Потери Отмороженного Взвода
Меньше 10	Без потерь
От 10 до 15	1к4 – 1 потерь
От 16 до 20	1к8 – 1 потерь
Более 20	1к12 – 1 потерь

Делом первостепенной важности, скорее всего, будет попытка как-то пройти мимо осады, чтобы добраться до дварфов. Используйте информацию ниже, чтобы направить приключенцев в обход лагеря Разбитой Крови.

Можно обогнуть край ущелья и спустится в священное место по склону горы. Если это не будет сделано в ночное время, или с использованием средств маскировки, приключенцев увидят как дварфы, так и огры. Восхождение, движение по верху и спуск занимают час. Расстояние от вершины ущелья до земли — 80 футов. Любой спускающийся персонаж должен преуспеть в проверке Силы (Атлетика) со Сл 16 или упасть примерно на полпути, получая дробящий урон 14 (4к6) и падая ничком.

Также группа может получить преимущество за счёт использования заклинаний или магических предметов для контакта с дварфами, либо найти другое умное решение. Поощряйте творческие идеи и вознаграждайте разумное использование ресурсов.

Лагерь Разбитой Крови

Огры Разбитой Крови скучают в лагере в ожидании прибытия великанов и истощения запасов у дварфов. Ярл Риндольг поручил им просто держать дварфов в Камнях Первородства, но убить их было бы намного веселее, ведь это позволило бы принести в лагерь много вкусного мяса.

Сам лагерь состоит из дюжины палаток (в каждой из которых помещается до четырёх огров), большой палатки лидера осадного лагеря (огр из Ледяных Шпилей по имени Гобгарруг), центра, постоянно освещённого огнем из пылающей ямы, и загона, где огры держат стаю полярных волков.

В целом силы осаждающих состоят из восемнадцати **огров Ледяных Шпилей** (включая Гобгарруга), тридцати шести **огров**, которых Разбитая Кровь привела помогать в бою (а также на корм), и шести **полярных волков**, которые сражаются за Разбитую Кровь в страхе за свою жизнь.

Основные особенности

Основные особенности лагеря Разбитой Крови следующие:

Свет и видимость. Как и в остальных Ледяных Шпилях, небо заполнено облаками, и постоянно идёт снег. Свет и видимость соответствуют аналогичным из раздела «Основные особенности» в Части 2.

Запахи и звуки. Плохо пахнущие палатки, острый запах немытых огров, мерзкая вонь разлагающейся еды, хрюканье и урчание огров, занятых

своими делами. Ткань палаток иногда колышется на ветру.

Обледенелая местность и погода. Как и в случае со светом и видимостью, погода здесь такая же, как и везде в Ледяных Шпилях. Используйте таблицу из части 2 для определения погоды в лагере. Земля в лагере покрыта толстым слоем снега.

Отыгрыш Гобгарруга

Гобгарруг был избран своим братом, вождём клана Разбитая Кровь, возглавить осадные силы в Камнях Первородства. Будучи шаманом своего клана, он мудрее других огров и понимает, насколько важно угодить морозным великанам, которым служит Разбитая Кровь. Он менее скор на гнев, чем его жестокий род, но он ужасающ, когда теряет терпение.

Цитата: *«Сдавайтесь! Или Разбитая Кровь ПРОЛОМИТ вам головы!!»*

Действия в лагере

На протяжении дня огры готовятся к следующему штурму. Группы снабжения ищут древесину для постройки укрытий или костров. Группа охотников покидает лагеря перед восходом солнца каждый день в поисках лосей, гигантских коз или еще кого-то, кого они смогут поймать. Другой группе огров было поручено собирать камни и валуны, которые будут метать их союзники-великаны. Незанятые огры тратят время на борьбу, тренировки или наблюдение за святым местом в поисках брешей в обороне дварфов.

Патруль огров

Всё время, на протяжении дня и ночи, группа из трёх **огров** и **полярного волка** патрулирует ущелье. Они не прячутся, и их движения легко предсказать, если преуспеть в проверке Мудрости (Проницательность) со Сл 10. Каждый патруль оснащён охотничьим рогом, который может послать сигнал в лагерь из любого места рядом.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Уберите двух огров.
- **Слабая группа:** Уберите одного огра.
- **Сильная группа:** Добавьте одного огра и одного полярного волка.
- **Очень сильная группа:** Добавьте одного огра Ледяных Шпилей, одного огра и одного полярного волка.

Часовые на страже

Группа часовых из трёх **огров** и одного **огра Ледяных Шпилей** расположилась для наблюдения на восточном краю лагеря. Они также оснащены сигнальным рогом. За прошедшие дни их задача стала ужасно скучной. Огры, стоящие здесь, скорее всего, были на передовой или метали копья в дварфов.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Уберите двух огров.
- **Слабая группа:** Уберите одного огра.
- **Сильная группа:** Добавьте одного огра Ледяных Шпилей.
- **Очень сильная группа:** Добавьте двух огров и одного огра Ледяных Шпилей.

Вечерний ритуал

Каждый вечер (приблизительно в восемь часов) огры собираются в круг у костра для сражения друг с другом. Это ритуальный бой один на один, без жестокости, хоть дух соперничества есть, и ни один огр не вмешивается до или после боя. Грубое приветствие начинает и заканчивает каждый ритуальный бой.

Если приключенцы увидят лагерь вечером, то они заметят этот ритуал. Персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Проницательность) со Сл 10, замечает, что огры таким образом создают узы уважения друг с другом. Возможно, есть способ воспользоваться этой уникальной традицией (см. раздел «Вызов оградам» ниже).

Разобраться с Разбитой Кровью

Это приключение предполагает, что силы Разбитой Крови слишком многочисленны и сильны для группы, чтобы та пробивалась в лоб. Если игроки подумывают о лобовой атаке, предупредите их, что огры в таком количестве, скорее всего, их убьют. Эти обстоятельства были задуманы для того, чтобы игроки проявили изобретательность, а не грубую силу. Если игроки решили атаковать огров, несмотря на предупреждение, дайте им это сделать, и пусть кости решают, что случится дальше.

Соскучившиеся по кровопролитию огры набросятся на партию смертельной волной, если приключенцы попытаются приблизиться к лагерю в открытую. Существуют другие способы разобраться с осадным лагерем или обойти его, и некоторые из вариантов описаны ниже.

Проникновение или обход

Внимание Разбитой Крови в основном приковано к Камням Первородства и к работе в лагере. Гобгарруг следит, чтобы силы огров были всё время заняты работой, и у них нечасто бывают перерывы. В лагере есть множество палаток и припасов, за которыми приключенцы

могут укрыться. Если группа решает пробраться в обход или через лагерь, опишите это так, как сочтёте нужным, используя при необходимости проверки характеристик и навыков согласно рекомендациям ниже.

Сл обхода лагеря или проникновения через него

Обстоятельства	Сл/модификаторы
Обойти лагерь	14
Обойти лагерь, используя укрытия	−2 к Сл
Обойти лагерь в темноте	−2 к Сл
Пробраться через лагерь	18
Пробраться через лагерь, используя укрытия	−1 к Сл
Пробраться через лагерь в темноте	−2 к Сл

Если приключенцев обнаружат, огры будут атаковать волнами. Каждые 3 раунда прибывает новая волна. Приключенцы могут либо отступить, либо пробиваться через волны, пытаясь достичь священного места. Если они попадают в поле зрения дварфов-часовых на входе в Камни Первородства, дварфы помогают приключенцам стрельбой из арбалетов, совершая четыре арбалетных атаки за раунд.

Обычная волна состоит из трёх **огров** и одного **огра Ледяных Шпилей** (рекомендации по изменению сложности столкновения приведены в разделе «Часовые на страже»).

Если группе удается прокрасться или пробиться через лагерь, дварфы приветствуют их на священном месте. Перейдите к части 4.

Вызов ограм

Если приключенцы каким-либо образом наблюдали за вечерними боями огров (см. раздел «Вечерний ритуал» выше), вы можете попытаться вызвать их на поединок. При успешной проверке Харизмы (Убеждение или Запугивание) со Сл 16 огры на время прекращают бой ради поединка.

Если приключенцы бросают вызов, огр удивляется храбрости маленького существа и принимает его. Гобгарруг выходит из своей палатки, чтобы озвучить правила боя.

Огры говорят, что приключенцы должны выбрать несколько защитников со своей стороны (возможно, всю группу). Если в группе есть медвежатники [bugbears], голиафы или орки, то они вызываются первыми. После того, как защитники группы выбраны, два **огра Ледяных Шпилей** и два **полярных волка** выходят вперёд на бой.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Уберите одного огра Ледяных Шпилей и одного полярного волка.
- **Слабая группа:** Уберите одного полярного волка.
- **Сильная группа:** Добавьте одного огра Ледяных Шпилей и одного полярного волка.
- **Очень сильная группа:** Добавьте двух огров Ледяных Шпилей и двух полярных волков.

Если приключенцы побеждают огров в ритуальном поединке, честь Гобгарруга заставляет его дать группе пройти к Камням Первородства. Переходите к части 4.

Если приключенцы потерпели поражение, огры радуются их неудаче, и Гобгарруг велит им покинуть это место. Приключенцы могут спокойно покинуть лагерь (таща с собой павших союзников), и тогда им нужно будет найти другой способ пройти мимо лагеря. Если группа отказывается покинуть лагерь, Гобгарруг и другие огры смеются и атакуют волнами. Гобгарруг приказывает каждой волне вступить в бой в свой черёд. Как и ранее, каждая волна состоит из трёх **огров** и одного **огра Ледяных Шпилей** (рекомендации по изменению сложности столкновения приведены в разделе «Часовые на страже»).

Часть 4. Камни Первородства

Ориентировочное время: 45 минут

Камни Первородства столь же впечатляющи, сколь внушительны. Тесные скопления камней высотой сорок футов блокируют проход на востоке, оставляя единственную брешь. Более дюжины менгиров гордо стоят в священном месте. Самые маленькие камни на востоке имеют в высоту 20 футов, и от востока к западу они постепенно увеличиваются в высоте; самые большие из них достигают высоты 50 футов.

Два самых больших мегалита в юго-западном углу частично накрыты большой насыпью упавших камней, свидетельствующих о недавней лавине. В северо-восточном углу есть признаки более давней лавины, сбившей четыре более коротких менгира.

Три огромных, неизмеримо древних саркофага встроены в стену ущелья, окружающую дальний, западный конец этого священного места. Крышка одного из саркофагов лежит на земле подобно гигантской лодке, вырванная из места своего покоя у стены — ещё одна жертва более давней лавины. Внутри открытого саркофага есть ниша размером с великана, заполненная льдом. Всё, что хранил саркофаг, или было украдено, или ушло отсюда уже давно.

В центре находится круг из камней высотой 10 футов и диаметром около 20 футов. Круг неровный, и, судя по саже на камнях, когда-то тут было огромное кострище. Огромная лестница, сделанная для великанов, опускается на 5 футов вглубь к каналу, ведущему к кругу.

На позициях вокруг к камням прижимаются оборванные дварфы Отмороженного Взвода.

Основные особенности

Основные особенности Камней Первородства следующие. Покажите игрокам **Раздаточный Материал 2**, чтобы дать им понять, как выглядит это место.

Свет и видимость. Как и всегда в Ледяных Шпилях, небо покрыто облаками, и постоянно держится снегопад переменной силы. Свет и видимость такие же, как в основных особенностях в части 2.

Запахи и звуки. Запах немытых дварфов; беспокойное ворчание, эхом отдающее от стен ущелья; стоны раненных новобранцев; редкий треск льда и шорох сползающего снега.

Обледенелая местность и погода. Как и в случае со светом и видимостью, погода здесь такая же, как и везде в Ледяных Шпилях. Используйте таблицу из части 2 для определения погоды в лагере. Как и в Лагере Разбитой Крови, земля ущелья покрыта толстым слоем снега.

Вход в узкий проход. Вход в область Камней Первородства — это промежуток шириной 20 футов между камнями, играющими роль восточной стены. Обломки лавины и упавшие менгиры закрыли северные 15 футов этого промежутка, предоставив дварфам прекрасную оборонительную позицию. Эта точка постоянно охраняется двумя дварфами-**новобранцами отряда Буран** и четырьмя **новобранцами отряда Шквал** (см. приложение «Характеристики монстров/ПМ»). Караул сменяется каждые 4 часа.

О нас, о горсточке счастливцев, братьев

Зимой новобранцы из цитадели Адбар, что на юго-западе от Ледяных Шпилей, отправляются на учения. Известные как Отмороженный Взвод, эти неопытные новобранцы проводят несколько декад в замёрзших предгорьях, тренируясь и сплочаясь. Этой зимой в группе двадцать новобранцев, два командира, каппелан и повар.

Взвод состоит из двух отрядов: более опытного отряда Буран и более зелёного отряда Шквал. Отряд Буран возглавляет **капитан Эзра Марблхэд**, а отряд Шквал — **лейтенант Адрианна Огатойн**. Новобранцы каждого из отрядов (используйте блоки характеристик **новобранцев отряда Буран** и **новобранцев отряда Шквал**) дополнительно описаны во врезке «Сделайте дварфа живее» ниже.

Развитие событий

Несмотря на истощение, дварфы помогают группе в меру своих сил. Чем дольше приключенцы планируют и тратят время в Камнях Первородства, тем больше вероятность того, что прибудут холмовые великаны. Если игроки задерживаются слишком долго, пусть огры начнут издеваться сильнее, намекая, что великаны уже близко. Кроме того, будьте готовы предложить готовые варианты из части «Время уходить отсюда!» ниже.

Сокровища

У капитана Марблхэда есть *зелье героизма*, которое он сохранил на крайний случай. Он отдаёт это зелье группе, чтобы помочь ей в организации побега.

Отыгрыш капитана Эзры Марблхэда

Капитан Марблхэд стоичен и всё время сохраняет каменное спокойствие на лице. Он служил цитадели Адбара большую часть своей жизни и почти вышел в отставку; эта экспедиция была последней, в которой он вел новобранцев. Он делает все возможное во благо взвода.

Цитата: *«Во имя молота Морадина я доживу до вступления Эмилии в войска Адбара».*

Отыгрыш лейтенанта Адрианны Огатойн

Лейтенант Огатойн только недавно получила звание. Она молодая идеалистка, и её пылкий нрав контрастирует с холодом нынешнего окружения. Хоть её срок службы не так велик или легендарен, как у её командира, она резкая, наблюдательная и нестандартно мыслящая. Даже Эзра мельком указывает на то, что её живой ум и юношеский задор лучше подходят нынешней ситуации.

Цитата: *«Эти чёртовы звери не достанут лучших из нас».*

Сделайте дварфа живее

Не нужно давать каждому новобранцу Отмороженного Взвода имя. Однако отыгрыш отдельных ПМ может глубже вовлечь игроков в историю, что делает её трагичнее, когда повар жертвует собой, или кто-то теряет брата, или когда командир приказывает команде бежать, храбро прикрывая отступление.

См. главу 4 *Руководства Мастера* (стр. 89-91) для таблиц, которые можно использовать, чтобы дать дварфам имена или черты. Если руководства нет под рукой, можете использовать таблицы ниже.

Перекличка

- **Отряд Буран**, возглавляет ***капитан Эзра Марблхэд*** (М)

Олисс Фельдспар (Ж)
Рис Мудберд (Ж)
Ярит Джемворс (М)
Сонья Копперхол (Ж)
Эмилия Марблхэд (Ж)
Гэбби Мудберд (Ж)
Паллен Оддриг (М)
Жак Копперхол (М)
Дон Блэкрок (М)
Перолл Лодвик (М)
Сестра Доркас Хэллоухолл, жрица Шариндлар (Ж, каппелан и медик отряда)

- **Отряд Шквал**, возглавляет ***лейтенант Адрианна Огатойн*** (Ж)

Антиг Стормдранг (М)
Дион Блэкфордж (М)
Марша Блэкфордж (Ж)
Доргрим Оргаш (М)
Сиобан Сатлан (Ж)
Агат Стормдранг (М)
Миллиус Блэкфордж (М)
Анна Альтуин (Ж)
Гаврош Руддлок (М)
Перик Лодвик (М)
Руфус Райтсвайн, (М, повар взвода)

Личные черты новобранцев

1к10	Черта	Цитата
1	Осторожный	«Мы должны быть осмотрительнее».
2	Воинственный	«Пусть эти животные подходят!»
3	Отчаявшийся	«Мы никогда не вернёмся домой…»
4	Ободряющий	«Мы сможем пройти через это вместе!»
5	Верующий	«Боги помогут нам».
6	Испуганный	«Они убьют всех нас!»
7	Надеящийся	«Не могу дождаться возвращения домой».
8	Паникующий	«Всё кончено. ВСЁ КОНЧЕНО!»
9	Безрассудный	«Мы должны атаковать СЕЙЧАС!»
10	Жестокий	«Эти огры отведают ярость моего топора».

Рунная плита

Несмотря на отчаянные условия, дварфы рады открытию реликвии. Капитан Марблхэд держит её в кострище и с радостью показывает приключенцам, если они спросят.

Капитан Марблхэд ведет вас в кольцо камней, где лежат раненные дварфы и различные припасы. К северной стене прислонён массивный предмет, обмотанный брезентом. Эзра тянет за край, открывая вашему взгляду большую каменную плиту, исписанную рунами. Рунная плита имеет четыре фута в ширину, пять в высоту и три дюймав толщину. Весит она не менее чем полтонны.

От Эзры и Адрианны приключенцы могут узнать о рунной плите следующее.

- Отмороженный Взвод обнаружил Камни Первородства в том состоянии, в каком они пребывают сейчас: они покрыты обломками лавины, а саркофаг открыт и пуст.
- После беглого осмотра места дварфы нашли рунную плиту рядом с обломками открытого саркофага. Никаких следов других предметов обнаружено не было, но, судя по всему, плита могла быть в саркофаге.
- Благодаря знаниям в истории лейтенант Огатойн смогла расшифровать часть записей на таблице (как указано в части 1): название и предназначение священного места, а также то, что в плите есть секреты магии рун, требующие дальнейшего изучения для расшифровки.

Изучение реликвии

Персонажи, знающие язык великанов, владеющие навыком История и преуспевшие в проверке Интеллекта (История) со Сл 18, замечают, что символы, покрывающие плиту — это древний диалект великаньего языка, и могут узнать то же, что расшифровала лейтенант Огатойн.

Персонажи, которые соответствуют условиям выше, а также владеющие навыком Магия и преуспевшие в проверке Интеллекта (Магия) со Сл 14, или использовавшие заклинания, такие как *понимание языков*, видят, что некоторые из глифов описывают некую магическую формулу. Формула сложна, загадочна и требует тщательного изучения, прежде чем можно будет понять её эффект.

Чтобы реликвию можно было изучить и расшифровать, её нужно перенести из этого места.

События в священном месте

Когда приключенцы находятся с Отмороженным Взводом в Камнях Первородства, может произойти несколько событий.

Используйте эти события, чтобы повлиять на решения игроков, бросить им вызов, прежде чем они начнут отход, или усложнить им план отхода.

Стычка с Разбитой Кровью

С боевым кличем со стороны входа в ущелье вбегает группа из шести **огров** и двух **огров Ледяных Шпилей**. Каждый огр атакует одного из охранников, размещенных там; у каждого охранника есть бонус половинного укрытия. После нападения огров выжившие дварфы реагируют залпом арбалетов, заставляя огров отступить обратно. Приключенцы рядом могут отреагировать на атаку, потенциально убивая некоторых огров и сокращая их количество.

Лавина (опять)!

Пласт снега и камней падает вниз по ущелью и накрывает 30 на 30 футов в пределах места. Приключенцы и дварфы, которых накрыло лавиной, должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 14, иначе они получат дробящий урон 5 (1к10). Если это событие случается, оно может подбросить приключенцам вариант эвакуации по лавине, как описано в разделе «Кинематографичный побег» ниже.

Когда маленькие люди бьются

Один из дварфов-караульных бросается к капитану Марблхэду, когда тот беседует с приключенцами. Когда у взвода начали заканчиваться болты для арбалетов, один из дварфов (желательно Гаврош Руддлок, если он ещё жив[1]) решил проскользнуть вперёд и собрать боеприпасы. Дварф был замечен играми, и отряд из четырёх **огров** выдвинулся вперёд — поохотиться на храбрых новобранцев с копьями. Стражи у Камней Первородства прикрывают своего товарища арбалетным огнём, и находящиеся рядом приключенцы могут присоединиться.

Если хотя бы один огр выживает, его копьё попадает в отбившегося дварфа. Смертельно раненным ему удается заползти вверх по тропе, бросив охранникам полную сумку арбалетных болтов, после чего он умирает в нескольких ярдах от входа.

Вечерний ритуал

Если персонажи прибывают на место вечером или ночью, их могут позвать к входу в священное место — понаблюдать за ритуальными боями огров. Это может подбросить им идею бросить играм вызов, как описано в разделе «Вызов играм» в части 3.

Прибытие великанов

Пока приключенцы взаимодействуют с Отмороженным Взводом, союзники огров — два **холмовых великана** — прибывают и спускаются в ущелье.

> Вдруг земля содрогается, и воздух наполняется громоподобными ударами огромных шагов. Стражей у входа Камней Первородства сковывает страх, и все обращают внимание на ту сторону входа.
>
> Два огромных гуманоида спускаются по ущелью в лагерь огров. Они одеты в оборванные шкуры животных, что едва прикрывают их раздутые тела. В одной руке у них стволы деревьев, подобные огромным дубинам. В другой же — поводки, на которых они ведут стаи огромных волков, кажущихся крошечными на фоне своих огромных хозяев.
>
> Огры в лагере радостно рычат. Великаны прибыли!

Великаны прибыли в ущелье после долгого путешествия. По природе своей ленивые, в первую очередь они требуют от огров накормить их. Это дает приключенцам три или четыре часа на действия, в то время как огры отвлекаются на поиск еды для великанов. По прошествии этого времени великаны поднимаются и начинают метать огромные валуны в осаждаемый участок.

Каждый раунд, который великаны мечут валуны, каждый великан совершает атаку камнем (с помехой из-за расстояния, с которого атакует). Если атака пробивает КД 12 или выше, она попадает по одному из новобранцев (и, скорее всего, убивает его). Если атака пробивает КД 18 или выше, она попадает в капитана Марблхэда, лейтенанта Огатойн или одного из приключенцев с КД 18 или ниже. Холмовые великаны продолжают атаковать таким образом, пока все дварфы и при-

[1] Имя тематичное. Заголовок этого раздела — это отсылка к Гаврошу из «Отверженных» Гюго.

ключенцы не будут мертвы, или пока группа не предпримет какие-либо меры, чтобы остановить великанов.

Отыгрыш Хруга и Риги

Хруг и Рига — типичные холмовые великаны: глупые, грубые и злобные в своих речах. Отмена Орднунга ничего не значит для их маленьких мозгов, поэтому им нравится быть хулиганами у ярла Риндольга. Они мало говорят, общаются хрюканьем, жестами и теми немногими словами что знают. Они не очень умны, и их легко обмануть, но они яростно набросятся, если почувствуют какую-либо уловку. Они знают, что маленький народ боится их, и используют этот страх, когда могут.

Цитата: *«Е Е Е Е Д А А. . . Б Ы Ы Ы С Т Р О О О !»*

Время убираться отсюда!

После ознакомления с ситуацией в Камнях Первородства приключенцы скорее, всего перейдут к разработке плана. Ниже приведены несколько возможных способов выбраться. Опять же, поощряйте творческое мышление, будьте открыты игрокам, совмещающим решения ниже, адаптируйте приключение к новым идеям и будьте готовы подталкивать игроков к решениям, если это нужно для сохранения темпа.

Следуйте указаниям из части 3, чтобы понять, как огры реагируют на действия приключенцев. Имейте в виду, что приключенцы могут решить эвакуировать минимум дварфов (лидеров и половину взвода, как сказано в задании Ордена Перчатки) или просто оставить дварфов и уйти с рунной плитой.

Играйте по плану приключенцев. К концу этой части они либо успешно вытащат всех или некоторых дварфов и, возможно, руническую плиту, либо убегут или расстанутся с жизнью, пытаясь осуществить свой план.

Прокрасться мимо лагеря Разбитой Крови

Имея при себе нужные средства, приключенцы могут успешно провести дварфов мимо лагеря Разбитой Крови. Если они решили сделать это, следуйте инструкциям из части 3, описывающим правила проникновения через лагерь.

Группа и взвод могут пытаться скрыться, пока огры отвлекутся на свой вечерний Ритуал (см. часть 3), или когда прибывают холмовые великаны (см. выше). Тут также можно достичь успеха, используя сценарий «Вызов оргам».

Если приключенцы и взвод успешно пробираются мимо лагеря и выходят из ущелья, они встречают двух **холмовых великанов** и трёх **лютых волков** для последней битвы перед тем, как выбраться отсюда. Если холмовые великаны уже в лагере, вместо этого приключенцы столкнутся с двумя **оргами Ледяных Шпилей** и двумя **полярными волками**.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке столкновения с холмовыми великанами и лютыми волками. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Уберите одного холмового великана и одного лютого волка.
- **Слабая группа:** Уберите одного холмового великана и добавьте одного лютого волка.
- **Сильная группа:** Добавьте одного холмового великана.
- **Очень сильная группа:** Добавьте одного холмового великана и двух лютых волков.

Ниже приведены рекомендации по корректировке столкновения с оргами Ледяных Шпилей и полярными волками. Они не складываются.

- **Очень слабая группа:** Уберите одного огра Ледяных Шпилей и одного полярного волка.
- **Слабая группа:** Уберите одного полярного волка.
- **Сильная группа:** Добавьте одного огра Ледяных Шпилей и одного полярного волка.
- **Очень сильная группа:** Добавьте двух огров Ледяных Шпилей и двух полярных волков.

Вверх по ущелью

Возможно, хоть и трудно, вскарабкаться вверх по ущелью. Восхождение на стены ущелья без помощи требует успешной проверки Силы (Атлетика) со Сл 20 каждые 20 футов. Как упоминалось в части 3, от земли Камней Первородства до вершины ущелья 80 футов. Если огры нападают на группу, пытающуюся это сделать, они набегают, чтобы оказаться на расстоянии 120 футов от дварфов, и мечут в них копья, стараясь сбить как можно больше дварфов или приключенцев. Если великаны прибывают или присутствуют, когда это происходит, они либо начинают бросать камни, либо пробираются к вершине ущелья на перехват.

Если приключенцы и дварфы смогут добраться до вершины ущелья, они столкнутся с холмовыми великанами и их лютыми волками для последнего столкновения — так же, как при проскальзывании мимо лагеря Разбитой Крови выше. Победа в этом столкновении позволит группе и взводу бежать из Ледяных Шпилей в Стэгвик.

Кинематографичный побег

При тщательном исполнении (стрельба дальнобойным оружием или заклинаниями в нужное место самого дальнего западного края ущелья) можно сделать так, что весь снег полетит вниз, образуя огромную лавину, которая похоронит всё на священном месте и сметёт осадный лагерь, огров и даже холмовых великанов. Расположенная достаточно далеко к востоку от ущелья, по-

хожая на лодку, крышка саркофага может быть использована как огромные сани, на которых можно скатиться на специально спровоцированной лавине (это наблюдение может сделать один из дварфов, если приключенцы забудут про крышку). Крышка может вместить до 15 персонажей (плита с рунами занимает место одного).

Приключенцы могут решить использовать и другие крышки от саркофагов в качестве транспортных средств. Снятие дополнительной крышки занимает час и требует успешной групповой проверки Силы (Атлетика) со Сл 18 по меньшей мере двенадцати персонажей. Открыв один из остальных саркофагов, они обнаружат труп великана, погребённый в толстом слое льда. Нет никаких признаков других рунных плит. Удар огромной крышки звучит на всё ущелье, предупреждая осаждающих о том, что в священном месте что-то происходит. Это потенциально может вызвать одно из осложнений, упомянутых ранее.

Если группа пытается действовать по этому плану, успешно вызванная лавина жёстко подхватывает крышку саркофага и несёт её на восток, прочь из ущелья. Огры и великаны пытаются выстрелить по пролетающим мимо целям или занять позицию выше, когда лавина летит на них. Некоторые огры могут попытаться запрыгнуть на импровизированные сани, вступая в бой, пока приключенцы и дварфы пытаются их столкнуть. Великаны могут стоять на пути крышки и попытаться остановить её грубой силой. Поездка на лавине сама по себе безумно дикая, так что она должна провоцировать различные проверки Силы (Атлетика) и спасброски Ловкости, поскольку приключенцы и дварфы пытаются удержаться в «санях».

Если приключенцы справились с лавиной, течение направляет крышку к восточной части ущелья. Глядя на запад, назад, они видят, что ущелье теперь почти полностью покрыто новым слоем снега и льда, похоронившего раздавленные палатки и тела огров.

Заключение

Путешествие обратно в Стэгвик утомительно, но проходит без осложнений. Если из уважения к мёртвым приключенцы оставили позади *мифрильный наборный доспех +1*, который носил Перрол Лодвик, они пройдут мимо него на обратном пути в Стэгвик. Один из выживших дварфов тихо читает молитву над телом Перрола, а затем предлагает его доспех приключенцам в знак благодарности.

ВИДЯЩАЯ и Эмилия радостно приветствуют приключенцев и любых выживших дварфов. Независимо от того, спасли вы дварфов-новобранцев или нет, на следующий день приезжает делегация из цитадели Адбар, сопровождаемая представителями всех пяти фракций.

Если приключенцы успешно доставили плиту с рунами, они могут передать её либо ВИДЯЩЕЙ, либо представителю фракции, либо делегату Цитадели. Они получают сюжетную награду **«Служба доставки ВИДЯЩЕЙ»**.

Если приключенцы спасли 11 или более дварфов из взвода, они получают сюжетную награду **«Герои цитадели Адбар»**. Живых прославляют, павших оплакивают, а выжившие дварфы вернутся домой с адбарранской делегацией.

Если группа вызвала лавину для побега из Камней Первородства, лавина разрушает священное место. Приключенцы получают награду **«Ярость морозных великанов»**, а все оставшиеся тайны Камней Первородства теперь погребены под тоннами снега и льда в ущелье.

Сокровища

ВИДЯЩАЯ награждает группу обещанными 1000 зм (в дополнение к авансу, который выдала ранее), если приключенцы вернулись с каким-либо количеством дварфов либо с рунной плитой.

Кроме того, выживший взвод дварфов собирает и даёт приключенцам 200 зм драгоценными камнями. Если никто из дварфов не выжил, делегация из цитадели дает приключенцам 200 зм за всё, что они пережили, пытаясь помочь взводу.

Награждение опытом

За успешную встречу с Отмороженным Взводом каждый персонаж получает по 200 опыта. Если группа смогла сбежать из места с любым количеством дварфов, дополнительно выдайте каждому персонажу по 200 опыта. Если группа покинула место с рунной плитой, выдайте каждому персонажу ещё по 100 опыта.

Вознаграждение

Убедитесь, что игроки внесли свои награды в журналы приключений. Предоставьте своё имя и номер DCI (если это применимо), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь **боевой опыт**, полученный от побеждённых врагов, и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. **Небоевые** награды опытом перечислены для в расчёте на одного персонажа. Небоевой опыт выдаётся в указанном количестве каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Название врага	Опыт за врага
Совомед	700
Грик	450
Альфа-грик	2 900
Рemораз	7 200
Молодой рemораз	1 800
Огр	450
Огр Ледяных Шпилей	1 100
Полярный волк	700
Холмовой великан	1 800
Лютый волк	200
Ветеран	700
Рыцарь	700
Новобранец отряда Буран (головорез)	100
Новобранец отряда Шквал (разбойник)	25

Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Избежать лавины (часть 2)	100
Избежать падения (часть 2)	100
Избежать льда (часть 2)	100
Добраться до места осады (часть 2)	200
Добраться до дварфов (часть 5)	200
Сбежать с дварфами (часть 5)	200
Сбежать с плитой (часть 5)	100

Небоевые награды

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **1 875 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **3 125 опыта**.

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища и разделяют их между группой. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

Расходные магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересовано в конкретном расходном магическом предмете, Мастер может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе. Посмотрите на врезке, награждает ли это приключение постоянными магическими предметами.

Сокровища в награду

Название предмета	Цена в ЗМ
Нападение полярных совомедов (часть 2)	200
Пещера гриков (часть 2)	200
Украшения дварфов или награда делегации цитадели Адбар	200
Награда ВИДЯЩЕЙ (часть 6)	1 000

Распределение постоянных магических предметов

В Лиге Приключенцев D&D действует система, с помощью которой в конце сессии распределяются постоянные магические предметы. Лист записей каждого персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны дать магический предмет конкретному персонажу, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, этот предмет достаётся персонажу с наименьшим количеством постоянных магических предметов. Когда у двух и более персонажей постоянных магических предметов поровну, Мастер случайным образом определяет того, кому из них он достанется.

Мифрильный наборный доспех +1

Доспех, редкий

Изящно выкованный наборный доспех в классическом адбарранском стиле. Своим видом доспех отражает культурные предпочтения дварфов: простой и слегка угловатый. Шлем оснащён завитыми бараньими рогами, а дварфийские руны на наручах провозглашают носителя другом и защитником цитадели Адбар. Описание этого предмета можно найти в **Раздаточном материале 1**.

Поправка для 8 сезона

Мифрильный наборный доспех +1 недоступен в 8 сезоне Лиги Приключенцев. Вместо этого для покупки разблокируется либо *мифрильный наборный доспех*, либо *наборный доспех +1*, по выбору игрока. Источник: *DDAL Content Catalogue 8.6*.

Зелье лазания

Зелье, необычное

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Зелье героизма

Зелье, редкое

Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.

Слава

Все члены фракций получают **одно очко славы** за участие в этом приключении.

Персонажи Альянса Лордов получают **одно дополнительное очко славы**, если успешно доставят рунную плиту ВИДЯЩЕЙ или другому представителю Альянса Лордов.

Персонажи Ордена Перчатки получают **одно дополнительное очко славы**, если успешно вернут в Стэгвик капитана Марблхэд, лейтенанта Огатойн и как минимум одиннадцать новобранцев Отмороженного Взвода.

Время простоя

Каждый персонаж получает **пять дней простоя** по завершении этого приключения.

Сюжетные награды

Персонажи имеют возможность получить следующие сюжетные награды в ходе этого приключения.

Служба доставки ВИДЯЩЕЙ. Вы успешно доставили Альянсу Лордов рунную плиту для изучения и заслужили его благодарность. Вы получаете преимущество на проверки характеристик при взаимодействии с ПМ, состоящим в Альянсе Лордов. Кроме того, вы получаете помеху на проверки характеристик при взаимодействии с ПМ, противостоящим Альянсу Лордов.

Герои цитадели Адбар. Вы храбро спасли Отмороженный Взвод, заслужив славу и благодарность дварфийской цитадели. Вы получаете преимущество на проверки навыков, связанные с дварфами из цитадели Адбар.

Гнев морозных великанов. Вы полностью уничтожили священное для морозных великанов место. Где бы вы ни были, слухи о вашей «услуге» достигают ушей всех морозных великанов в Королевствах. Вы получаете помеху на проверки характеристик при взаимодействии с морозными великанами. Кроме того, вы получаете преимущество на проверки характеристик при взаимодействии с ПМ, противостоящими Морозным Великанам.

Награда Мастера

Вы получаете **625 опыта, 312 зм** и **пять дней простоя** за проведение этого приключения.

Дополнение для Мастера: Сводка ПМ

Этот раздел предоставлен Мастеру, чтобы помочь разобраться в ПМ, встречающихся в приключении.

ВИДЯЩАЯ. Женщина, человек. Загадочная фигура и глава разведки Альянса Лордов. Будучи сильно заинтересованной в получении рунной плиты, ВИДЯЩАЯ запускает цепочку событий, которые должны привести к спасению Отмороженного Взвода.

Хсинг. Псевдодракон мужского пола. Фамильяр ВИДЯЩЕЙ. Отправлен в Стэгвик, чтобы докладывать ВИДЯЩЕЙ о ходе спасательной операции и о доставке рунной плиты. Хсинг слеп; его слепота неизлечима, и он считает её даром Ио.

Эмилия Марблхэд. Женщина, дварф (щитовой/горный). Солдат Отмороженного Взвода из отряда Буран. Убежала с места осады Камней Первородства, чтобы найти помощь для осаждённых дварфов. Успешно спасшись, Эмилия находит дорогу в Стэгвик.

Перолл Лодвик. Мужчина, дварф (щитовой/горный). Солдат Отмороженного Взвода из отряда Буран. Убежал с места осады Камней Первородства, чтобы найти помощь для осаждённых дварфов. Перолл погибает во время попытки бегства, отвлекая преследователей-огров, тем самым дав Эмилии возможность скрыться.

Гобгарруг. Мужчина, огр. Шаман огров Ледяных Шпилей из клана Разбитой Крови, возглавляющий осаду Камней Первородства. Брат вождя клана.

Капитан Эзра Марблхэд. Мужчина, дварф (щитовой/горный). Командир отряда Буран в Отмороженном Взводе. Возглавляет дварфов у Камней Первородства. Отец Эмилии Марблхэд.

Лейтенант Адрианна Огатойн. Женщина, дварф (щитовой/горный). Командир отряда Шквал в Отмороженном Взводе. Заместитель командира у Камней Первородства.

Хруг, мужчина, и ***Рига***, женщина — холмовые великаны. В настоящий момент находятся в союзе с кланом Разбитой Крови. Отправлены к Камням Первородства приказом морозного великана, ярла Риндольга, чтобы помочь прогнать Отмороженный Взвод.

Дополнение: Характеристики монстров/ПМ

Альфа-грик

Большой монстр, нейтральный

Класс Доспеха 18 (природный доспех)
Хиты 75 (10к10 + 20)
Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	16 (+3)	15 (+2)	4 (−3)	14 (+2)	9 (−1)

Сопротивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 12
Языки —
Опасность 7 (2 900 опыта)

Каменный камуфляж. Грик совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться на каменистой местности.

Действия

Мультиатака. Грик совершает две атаки: одну хвостом и одну щупальцами. Если грик попадает щупальцами, он может совершить одну атаку клювом по той же самой цели.

Хвост. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 11 (2к6 + 4).

Щупальца. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 22 (4к8 + 4).

Клюв. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 13 (2к8 + 4).

Грик

Средний монстр, нейтральный

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 27 (6к8)
Скорость 30 фт., лазая 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	3 (−4)	14 (+2)	5 (−3)

Сопротивление урону дробящий, колющий и рубящий урон от немагических атак
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 12
Языки —
Опасность 2 (450 опыта)

Каменный камуфляж. Грик совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться на каменистой местности.

Действия

Мультиатака. Грик совершает одну атаку щупальцами. Если эта атака попадает, грик может совершить одну атаку клювом по той же самой цели.

Щупальца. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 9 (2к6 + 2).

Клюв. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к6 + 2).

Лютый волк

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 37 (5к10 + 10)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Навыки Внимательность +3, Скрытность +4
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Острый слух и тонкий нюх. Волк совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

Тактика стаи. Волк совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник волка.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 10 (2к6 + 3). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног.

Молодой ремораз

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 14 (природный доспех)
Хиты 93 (11к10 + 33)
Скорость 30 фт., копая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	3 (−4)	10 (+0)	4 (−3)

Иммунитет к урону огонь, холод
Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 5 (1 800 опыта)

Раскалённое тело. Существо, касающееся реморазa или попадающее по нему рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов от него, получает урон огнём 7 (2к6).

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 20 (3к10 + 4) плюс урон огнём 7 (2к6).

Огр

Большой великан, хаотично-злой

Класс Доспеха 11 (шкурный доспех)
Хиты 59 (7к10 + 21)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	8 (−1)	16 (+3)	5 (−3)	7 (−2)	7 (−2)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 8
Языки Великаний, Общий
Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Палица. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 13 (2к8 + 4).

Метательное копьё. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 11 (2к6 + 4).

Огр Ледяных Шпилей

Большой великан, хаотично-злой

Класс Доспеха 16 (чешуйчатый доспех, щит)
Хиты 95 (10к10 + 40)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	10 (+0)	18 (+4)	9 (−1)	12 (+1)	8 (−1)

Спасброски Тел +6, Мдр +3
Навыки Внимательность +3
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 13
Языки Великаний, Общий
Опасность 4 (1 100 опыта)

Действия

Мультиатака. Огр совершает две рукопашные атаки.

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 14 (2к8 + 5).

Замороженная голова. *Дальнобойная атака оружием:* +8 к попаданию, дистанция 30/60 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 12 (2к6 + 5). Кроме того, каждое существо в 10 футах от цели должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 14, получая колющий урон 7 (2к6) при провале. Огр Ледяных Шпилей носит четыре замороженных головы.

Полярный волк

Большой монстр, нейтрально-злой

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 75 (10к10 + 20)
Скорость 50 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	7 (−2)	12 (+1)	8 (−1)

Навыки Внимательность +5, Скрытность +3
Иммунитет к урону холод
Чувства пассивная Внимательность 15
Языки Великаний, Общий, Полярных волков
Опасность 3 (700 опыта)

Острый слух и тонкий нюх. Волк совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

Тактика стаи. Волк совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник волка.

Зимний камуфляж. Волк совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда пытается спрятаться на снежной местности.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 11 (2к6 + 4). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 14, иначе будет сбита с ног.

Холодное дыхание (перезарядка 5–6). Волк выдыхает волну ледяного воздуха 15-футовым конусом. Все существа в области должны совершить спасбросок Ловкости со Сл 12, получая урон холодом 18 (4к8) при провале и половину этого урона при успехе.

Рeмораз

Огромный монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 17 (природный доспех)
Хиты 195 (17к12 + 85)
Скорость 30 фт., копая 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
24 (+7)	13 (+1)	21 (+5)	4 (−3)	10 (+0)	5 (−3)

Иммунитет к урону огонь, холод
Чувства тёмное зрение 60 фт., чувство вибрации 60 фт., пассивная Внимательность 10
Языки —
Опасность 11 (7 200 опыта)

Раскалённое тело. Существо, касающееся рeмораза или попадающее по нему рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов от него, получает урон огнём 10 (3к6).

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +11 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 40 (6к10 + 7) плюс урон огнём 10 (3к6). Если цель — существо, она становится схваченной (Сл высвобождения 17). Пока цель схвачена, она опутана, и рeмораз не может кусать другую цель.

Проглатывание. Рeмораз совершает одну атаку укусом по существу с размером не больше Среднего, схваченному им. Если эта атака попадает, существо получает урон от укуса, становится проглоченным и перестаёт быть схваченным. Будучи проглоченным, существо ослеплено, опутано и обладает полным укрытием от атак и прочих эффектов, исходящих снаружи рeмораза, и получает урон кислотой 21 (6к6) в начале каждого хода рeмораза.
Если рeмораз получает за один ход 30 или больше урона от существа, находящегося внутри, рeмораз должен в конце этого хода преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе отрыгнёт всех проглоченных существ, которые падают ничком в пространстве в пределах 10 футов от рeмораза. Если рeмораз умирает, проглоченное существо перестаёт быть опутанным им, и может высвободиться из трупа, потратив 15 футов перемещения, падая при выходе ничком.

Совомед [Медвесова]

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 59 (7к10 + 21)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Навыки Внимательность +3
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 13
Языки —
Опасность 3 (700 опыта)

Острое зрение и тонкий нюх. Совомед совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение или обоняние.

Действия

Мультиатака. Совомед совершает две атаки: одну клювом и одну когтями.

Клюв. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* колющий урон 10 (1к10 + 5).

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 14 (2к8 + 5).

Холмовой великан

Огромный великан, хаотично-злой

Класс Доспеха 13 (природный доспех)
Хиты 105 (10к12 + 40)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
21 (+5)	8 (−1)	19 (+4)	5 (−3)	9 (−1)	6 (−2)

Навыки Внимательность +2
Чувства пассивная Внимательность 12
Языки Великаний
Опасность 5 (1 800 опыта)

Действия

Мультиатака. Великан совершает две атаки палицей.

Палица. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 10 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 18 (3к8 + 5).

Камень. *Дальнобойная атака оружием:* +8 к попаданию, дистанция 60/240 фт, одна цель. *Попадание:* дробящий урон 21 (3к10 + 5).

Капитан Эзра Марблхэд (ветеран)

Средний гуманоид (дварф), нейтрально-добрый

Класс Доспеха 17 (наборный доспех)
Хиты 58 (9к8 + 18)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Навыки Атлетика +5, Внимательность +2
Чувства пассивная Внимательность 12
Языки Общий, Дварфский
Опасность 3 (700 опыта)

Действия

Мультиатака. Ветеран совершает две атаки длинным мечом. Если у него вынут короткий меч, он может также совершить атаку коротким мечом.

Боевой топор. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 7 (1к8 + 3), или рубящий урон 8 (1к10 + 3), если используется двумя руками.

Ручной топор. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 6 (1к6 + 3).

Тяжёлый арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 6 (1к10 + 1).

Лейтенант Адрианна Огатойн (рыцарь)

Средний гуманоид (дварф), нейтрально-добрый

Класс Доспеха 18 (латный доспех)
Хиты 52 (8к8 + 16)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Спасброски Тел +4, Мдр +2
Навыки Внимательность +2
Чувства пассивная Внимательность 10
Языки Общий, Дварфский
Опасность 3 (700 опыта)

Храбрый. Рыцарь совершает с преимуществом спасброски от испуга.

Действия

Мультиатака. Рыцарь совершает две рукопашные атаки.

Молот. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 10 (2к6 + 3).

Тяжёлый арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к10).

Лидерство (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). В течение 1 минуты рыцарь может произносить особую команду или предостережение каждый раз, когда невраждебное существо, видимое им в пределах 30 футов, совершает бросок атаки или спасбросок. Это существо может добавить к4 к броску, если может слышать рыцаря и понимает его. Существо может получать преимущество только от одного Лидерства одновременно. Этот эффект оканчивается, если рыцарь становится недееспособным.

Новобранец отряда Буран (головорез)

Средний гуманоид (дварф), нейтрально-добрый

Класс Доспеха 11 (кожаный доспех)
Хиты 32 (5к8 + 10)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Запугивание +2
Чувства пассивная Внимательность 10
Языки Общий, Дварфский
Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика стаи. Головорез совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник головореза.

Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

Ручной топор. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одно существо. *Попадание:* рубящий урон 5 (1к6 + 2).

Тяжёлый арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к10).

Новобранец отряда Шквал (разбойник)

Средний гуманоид (дварф), нейтрально-добрый

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Чувства пассивная Внимательность 10
Языки Общий, Дварфский
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Ручной топор. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 4 (1к6 + 1).

Лёгкий арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к8 + 1).

Раздаточный материал 1: Мифрильный наборный доспех +1

Мифрильный наборный доспех +1

Доспех, редкий

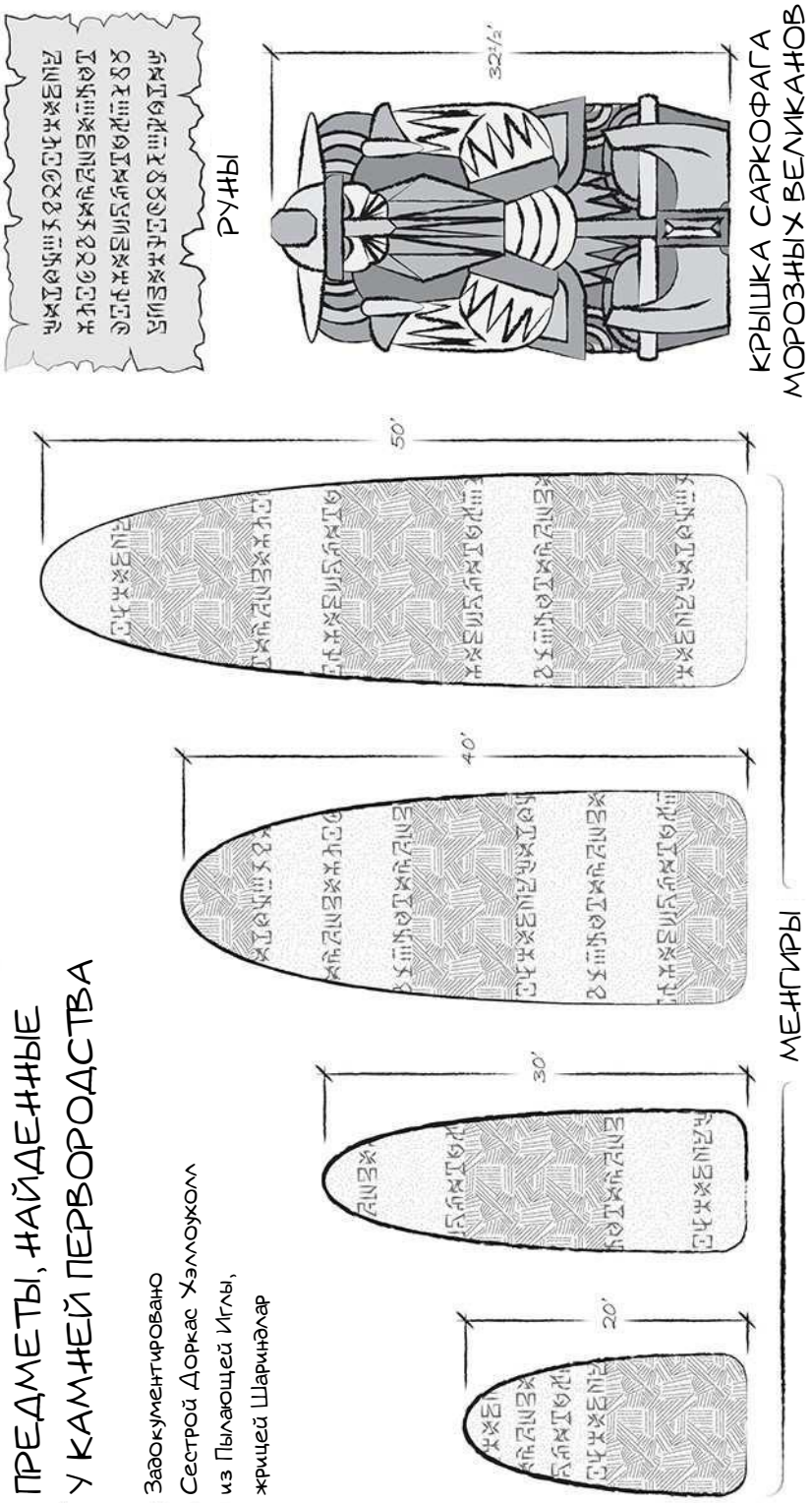
Пока вы носите этот доспех, вы получаете бонус +1 к КД. Предмет может быть найден в *Руководстве Мастера*.

Изящно выкованный наборный доспех в классическом адбарранском стиле. Своим видом доспех отражает культурные предпочтения дварфов: простой и слегка угловатый. Шлем оснащён завитыми бараньими рогами, а дварфийские руны на наручах провозглашают носителя другом и защитником цитадели Адбар.

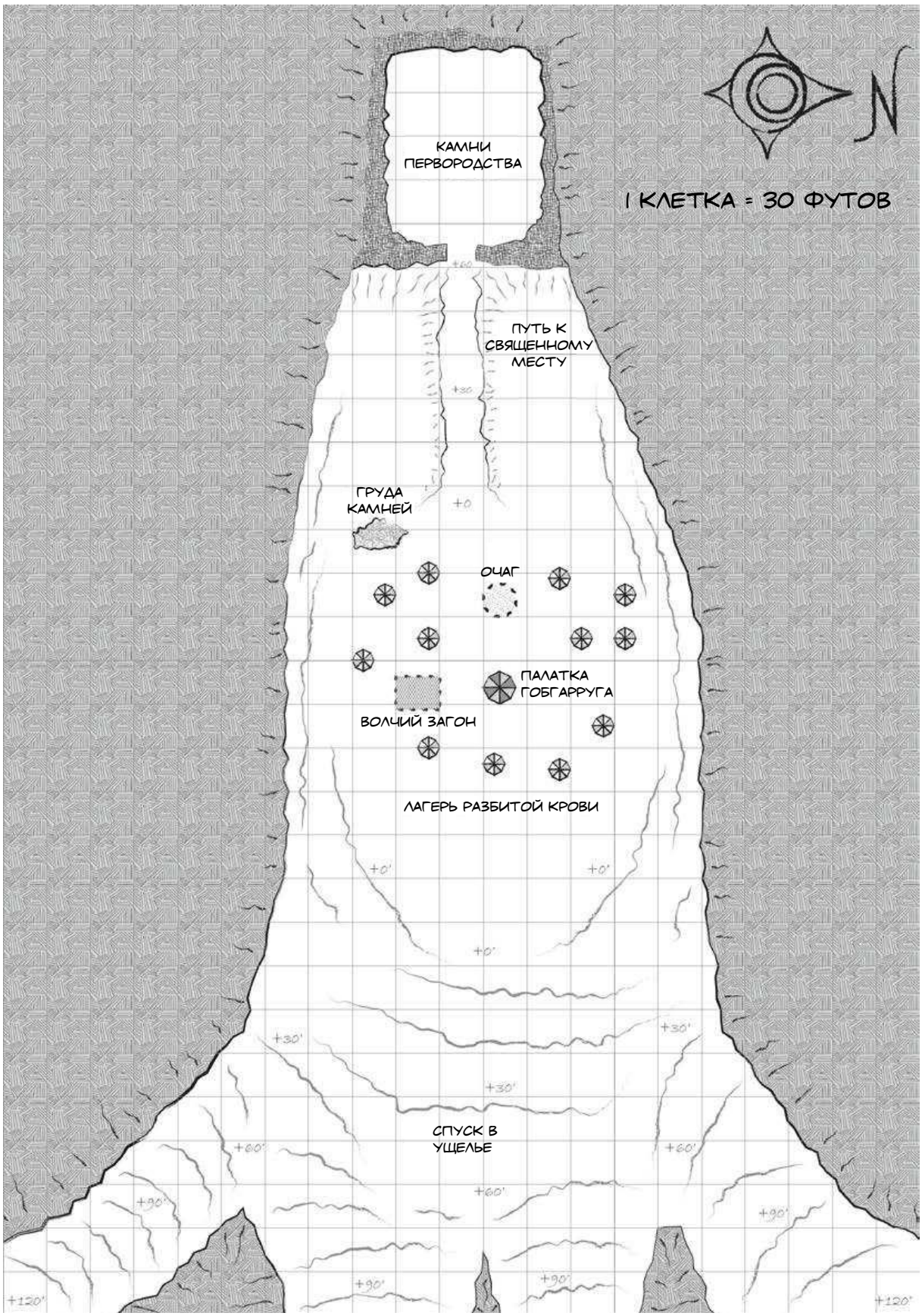
Поправка для 8 сезона

Мифрильный наборный доспех +1 недоступен в 8 сезоне Лиги Приключенцев. Вместо этого для покупки разблокируется либо *мифрильный наборный доспех*, либо *наборный доспех +1*, по выбору игрока. Источник: *DDAL Content Catalogue 8.6*.

Раздаточный материал 2: Предметы, найденные у Камней Первородства



Приложение: Карта ущелья



Приложение: Карта Камней Первородства